STAR OCEAN
Till the End of Time

スターオーシャン3 ディレクターズカット

DIRECTOR'S CUT

CONTENTS

SLPM 65438～9

邪悪な十賢者による世界崩壊の危機は、12人の英雄の活躍によって阻止された。それから400年余りの時が過ぎた…
宇宙歴772年、銀河連邦は栄華を極め、すでに宇宙にて比類なき力を得ていた。その領域において圧倒的な支配力を誇る連邦は、銀河の1/3の探査を終え過剰とも思えるさらなる力を求め、研究を続けていた。
地球人の青年、フェイト・ラインゴットは、銀河連邦管理下の保養惑星ハイダに、家族と一緒に旅行にきていた。彼の両親は銀河有数の紋章遺伝子学の権威であり、多忙な毎日を過ごしている。その両親が久しぶりに長期休暇を取ることが出来たので、どこかに行こうということになったのだ。フェイト自身は気乗りしなかったが、彼の幼馴染みであるソフィア・エスティードに駄々をこねられ、しぶしぶ了承せざるを得なかったのである。とはいえブツブツ文句を言いつつも、フェイトはこの小さな家族旅行を満喫していた。嫌いとまではいかなくとも、大好きではない勉強をしないで、趣味であるファイトシミュレータを好きなだけプレイしていられるからだ。
今日もビーチでくつろぐ両親と別れ、ソフィアと共にリゾートビル内を散策、ファイトシミュレータに興じるなど、バカンスを満喫していたフェイト。しかしその平穏な時間も長くは続かなかった。突如、保養惑星ハイダが正体不明の宇宙軍に攻撃されたのだ。ビルは破壊され、保養目的で整備された自然が無残に蹂躙される。フェイトもソフィアを伴い周囲の観光客と共に避難施設に避難を開始する。その途中で避難していた両親と合流。皆で避難施設へ向かう。だが、避難施設へ向かう避難通路も正体不明の敵軍の襲撃を受ける。なんとか避難施設へ逃れることが出来たものの、フェイトは両親であるロキシ、リョウコと離れ離れになってしまった…

このたびは“PlayStation 2”専用ソフト『スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUT』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。プレイする前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊ぶことができます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は大切に保管してください。
また“PlayStation BB Unit”をお使いになる場合は、取扱説明書も必ずお読みの上ゲームをお楽しみください。

基本操作方法
BASIC CONTROL

■コントローラの各部名称と操作方法

本ソフトはアナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用ソフトです。ここでは、コントローラの各部名称と基本的な操作方法を説明します。操作は「フィールド・街・ダンジョン」「戦闘」「キャンプ」でそれぞれ異なります。以下を参考にして操作してください。

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

※振動機能のON/OFFは、メニューの「コンフィグ」もしくは、タイトル画面の「最初から始める」を選んだ際に設定できます。

●フィールド・街・ダンジョンでの操作

方向キー	キャラクターの移動（走る）
左スティック	キャラクターの移動（走る）
L1ボタン	反時計回りに画面を回転
R1ボタン	時計回りに画面を回転
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	マップ画面の表示・拡大・消去
STARTボタン	カメラアングルを基本方向に合わせる
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	調べる／話す
×ボタン	ボタンを押したまま、方向キー・左スティックで歩いて移動
△ボタン	キャンプ画面を開く
□ボタン	バニッシュ・パーツコマンドに使用

●戦闘時の操作

詳しくは「戦闘について」へ→P12

方向キー	キャラクターの移動／ステップ
	コマンドの選択（戦闘キャンプ時）
左スティック	キャラクターの移動／ステップ
	コマンドの選択（戦闘キャンプ時）
L1ボタン	操作キャラクターの切り替え
R1ボタン	操作キャラクターの切り替え
L2ボタン	ボタンを押したまま、左スティックでステップ
R2ボタン	マニュアル・オートの切り替え
STARTボタン	使用しません
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	小攻撃／項目の決定（戦闘キャンプ時）
×ボタン	大攻撃／項目のキャンセル（戦闘キャンプ時）
△ボタン	戦闘キャンプを開く
□ボタン	マニュアルターゲット時にターゲットを変更

●キャンプ画面時の操作

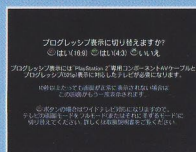
詳しくは「キャンプの活用法」へ→P20

方向キー	カーソルの移動
左スティック	カーソルの移動
L1ボタン	ページスクロール
R1ボタン	ページスクロール
L2ボタン	キャラクターの切り替え（スキル・装備・ステータス）
R2ボタン	キャラクターの切り替え（スキル・装備・ステータス）
STARTボタン	使用しません
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	項目の決定
×ボタン	項目のキャンセル／キャンプを閉じる
△ボタン	アイテム選択時に詳細を表示
□ボタン	アイテム選択時にアイテムの破棄／タクティカルスキル発動の切り替え

プログレッシブ表示への切り替え方法

本ソフトはD2端子付きテレビに対応したソフトです。D2端子付きテレビでプレイされる場合は、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）の△ボタンと×ボタンを押しながら"PlayStation 2"本体の電源をONにして、プログレッシブ表示への切り替えを行ってください。なお、D2端子付きテレビでプレイする際は、毎回プログレッシブ表示への切り替えを行ってください。

※プログレッシブ表示には"PlayStation 2"本体とD2端子を接続する"PlayStation 2"専用コンポーネントAVケーブルが必要です。

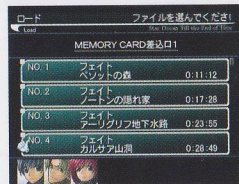
プログレッシブ表示に切り替えますか?
はい(16:9) はい(4:3) いいえ

ゲームの始め方
START MENU

■ゲームの始め方とスタートメニュー

オープニングムービー中にSTARTボタンを押すとタイトル画面が表示、続けてスタートメニューが表示されます。方向キー／左スティックでメニューを選択して、○ボタンで決定しましょう。

※初めてゲームを遊ばれる場合、DISC 1から始めてください。

最初から始める／続きからプレイする

ゲームを最初から始める場合は「最初から始める」を選択・決定してください。オープニングデモの後にゲーム本編が始まります。前回の続きからゲームを始める場合は「続きからプレイする」を選択・決定してください。再開したいゲームデータを選択・決定すると、ゲームデータの続きから冒険を再開できます。

バトルコレクション

ゲーム中にある条件を満たすと、スタートメニューから「バトルコレクション」を選択できるようになります。アナザーカラーを使用する場合には、一度「バトルコレクション」を読み込んでください。また、その後も使用する場合はゲームデータをセーブしてください。

インストール

『スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUT』は“PlayStation BB Unit”に対応したゲームです。“PlayStation BB Unit”へのインストールは、DISC 1、DISC 2のどちらからでも行えます。DISCが変わっても再インストールの必要はありません。インストールに必要な空き容量は3328MBです。なお、インストール後も本ディスクは必要になります。インストール後は「メインメニュー>コンフィグ」で読み込み先の設定を行ってください。

※本ゲームはインストールしなくてもプレイしていただけます。

■ディスク交換について

『スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUT』では、ゲーム中にディスク交換を行う場合、右のような画面が表示されます。指示に従ってディスク交換を行ってください。画面による指示がない時には、ディスク交換は行わないでください。

※ディスク交換時には“PlayStation 2”本体に対応したディスク以外は挿入しないでください。
対応したディスクについては“PlayStation 2”本体の取扱説明書をご覧ください。

■最初から始める Initial Settings

ゲームを始める前に各種設定を行います。「最初から始める」を選択すると、設定画面が表示されますので、方向キーで好みの設定を選んで○ボタンで決定しましょう。×ボタンを押すと、ひとつ前の項目の設定に戻ります。

Initial Settings

1 Display Setting ディスプレイの縦横比を設定する

ディスプレイの縦横比について設定します。ご使用のテレビにあった方式を選択して、○ボタンで決定してください。なお、16：9でプレイする場合、テレビの画面モードをフルモード（またはそれに準じるモード）に切り替えてください。

- 4：3（standard screen）
- 16：9（wide screen）

2 Audio Setting ゲーム中の音声に関する設定を行う

音の再生環境に関する設定を行います。環境に合わせた設定を選択して○ボタンで決定しましょう。なお、ドルビープロロジックII対応のAVアンプまたはヘッドホンをご使用の場合は、「DOLBY SURROUND PRO LOGIC II」を選択すると、ゲームをサラウンド音響でお楽しみいただけます（詳しくはP.8を参照してください）。また、ヘッドホンご使用時は音量にご注意ください。

- Monaural（モノラル）
- Stereo（ステレオ）
- DOLBY SURROUND PRO LOGIC II
- Headphones（ヘッドフォン）

スピーカー環境設定について

「DOLBY SURROUND PRO LOGIC II」で△ボタンを押すと、スピーカー環境設定が行えます。
△ボタンを押すと女の子が中央の男の子に向かってしゃべります。音の位置と画面上の女の子の位置が一致するようにスピーカーの位置を調整してください。なお、女の子は左スティックで移動できます。スピーカーを移動させたいときは、移動させたいスピーカーを選択し、○ボタンで決定してください。選択したスピーカーを方向キーで動かし、○ボタンでスピーカーの位置を決定します。

3 Event Setting イベントスキップについての設定をする

ゲーム中に発生するイベントをスキップするかどうかの設定を行います。なお、イベントスキップ機能を有効にした場合、初めてのイベントでもスキップすることができるため、誤ってスキップしてしまいゲームの進行に支障を来す場合があります。初めてプレイする場合は「Disable Event Skip」に設定することをお勧めします。

- Enable Event Skip ………イベントスキップ機能を有効にします。
  イベント開始時にスキップするかどうか決定します。
- Disable Event Skip ………イベントスキップ機能を利用しません。

4 Voice Setting　イベントの音声に関する設定を行う

イベント発生時の音声およびテキスト表示について設定します。「Automatic Subtitle and voice」を選択すると、音声にあわせてテキストが自動的に表示されますので、手動でのスキップは行えなくなります。

- Subtitle and voice ……………………テキストと音声でイベントが進行します。
- Voice only ……………………………音声のみでイベントが進行します。
- Subtitle only …………………………テキストのみでイベントが進行します。
- Automatic Subtitle and voice ……テキストと音声でイベントが進行します。
  ただし、テキストを手動でスキップさせせることはできません。

5 Vibration Setting　コントローラの振動機能を設定する

コントローラの振動機能設定を行います。振動機能設定を有効にする場合は「ON」を、振動させない場合は「OFF」を選択、決定してください。

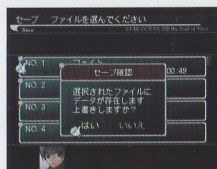
6 Difficulty Setting　ゲームの難易度を設定する

戦闘時の敵の強さ（難易度）を設定します。お好みの難易度を選択して ○ ボタンで決定してください。難易度によりゲーム内容が変化することはありません。

- The Earth level ……………地球レベルの簡単な難易度です。
  アクションタイプのゲームが苦手な方におすすめの難易度です。
- The Galaxy level …………銀河レベルの通常の難易度です。
- The universe level ………宇宙レベルの難しい難易度です。
  ゲーム中に一定条件を満たすと選択できるようになります。

このゲームは「ドルビーサラウンドプロロジックII」に対応しています。"PlayStation 2"のAV MULTI OUT（AVマルチ出力）端子・DIGITAL OUT（OPTICAL）（光デジタル出力）端子のどちらかを「ドルビープロロジックII」または「ドルビープロロジック」デコーダ内蔵AVアンプに接続し、「ドルビープロロジックII」または「ドルビープロロジック」機能をオンにした上で、ゲームのサウンド設定画面で「ドルビープロロジックII」を選択するとサラウンド音響でゲームを楽しむことができます。また「ドルビーサラウンドプロロジックII」音声はモノラルやステレオとの互換性もありますので、プロロジックII機能をお持ちでない方も安心してお楽しみいただけます。

■ゲームの終了方法

ゲームを終了させる前に、必ずゲームデータをセーブしましょう。次回プレイするときに、続きからプレイすることができます。ただし、『スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUT』で、前作『スターオーシャン Till the End of Time 』のゲームデータおよびバトルコレクションデータを使用することはできません。
ゲームを終了する際には、ディスクトレイが閉じている状態を確認してから電源をお切りください。

セーブ可能な場所について

データのセーブは、ダンジョン内や街の宿屋にあるセーブポイントでのみ行えます。セーブはこまめに行っておくといいでしょう。
データのセーブ・ロードは、メニューの「カード」で行います(P.33)。

※注意：ゲームデータのセーブ・ロードを行った後は、ゲームを終了するまでMEMORY CARD差込口から、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB) を抜き差ししないでください。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB) の抜き差しを行うことで、ゲームクリア後にクリア情報のセーブが出来なくなる恐れがあります。

ゲームの流れ
FLOW OF GAME

■ゲームの基本的な進め方

ここでは、『スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUT』の基本的な流れを紹介します。スムーズに冒険を進めるためにも、しっかりと理解しておきましょう。

冒険の流れ

1 冒険の準備・情報収集

冒険に向かう前に、まずは街の人と話して情報収集を行ったり、お店でアイテムや装備品などを用意しておきましょう。街には、さまざまなお店や施設などがあります（P.10）。

2 ダンジョン等を探索

準備が整ったら、いよいよ冒険に出発しましょう。フィールドやダンジョンには、さまざまなモンスターが出現します。また、ダンジョン内には特殊な仕掛けが存在することもあります。

3 モンスターとの戦闘

モンスターに接触すると戦闘突入です。戦闘は、基本的にリアルタイムで進行します。各キャラクターのバトルスキルやアイテムなどをうまく使って、敵を倒しましょう。

4 キャンプでさらなる探索に備える

戦闘が終了すると、お金（フォル）や経験値、場合によってはアイテムを入手できます。戦闘後は、キャンプで仲間を回復したり、「スキル」や「作戦」コマンドで次なる戦いに備えましょう。

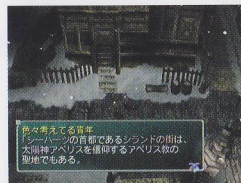
冒険の舞台について

STAGE OF ADVENTURES

■街とフィールド・ダンジョン

ゲームの舞台となるこの世界は、「街」「フィールド」「ダンジョン」に大きく分けられます。冒険は、この３つを交互に行き来することで進んでいきます。ここでは、それぞれについて説明しましょう。

街＞さまざまな人々や施設が集まる都市

街には数多くの人が集い、さまざまな施設やお店などが建ち並んでいます。街の人から情報を集めたり、各種のお店で買い物をしたり、宿で休息を取る――といったように、冒険の起点となる場所です。街には、下記のような施設が存在します。

街にあるおもな建物

●宿屋

料金を払って一泊することで、HP・MPを全回復します。ステータス異常も回復することができます。

●武器屋・防具屋

戦闘には欠かせない武器や防具を売っています。新しい街に着いたら覗いてみましょう。

●道具屋

冒険の助けとなる各種のアイテムを売っています。

●工房

アイテムクリエイションを行う場所です。詳しくはP.34を参照してください。

●食料品店

食べ物や料理を作るのに必要な素材を売っています。

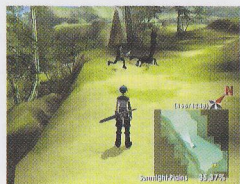
●酒場

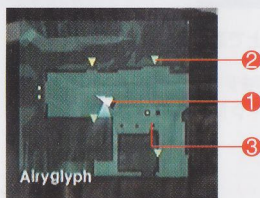
さまざまな人々が集まっています。話しかけて情報収集を行いましょう。

街にいる仲間に話しかけると……？

街の中にいる仲間に話しかけると会話イベントが発生し、そこでのプレイヤーの答え方によって仲間の「感情度」が変化する場合があります。感情度が上がると、戦闘中に優先して守ってくれたり、回復してくれるなどの影響があります。

フィールド＞雄大な自然が広がる大地

街の外には、平原や丘、山など雄大な自然が広がっています。フィールドにはモンスターが生息しており、接触すると戦闘になります。R2 ボタンで表示されるマップを参考にして探索するといいでしょう。

マップ画面の見方

戦闘時以外では画面右下に周囲のマップが表示されます。R2 ボタンを押すごとに「右下に表示」「全画面表示」「非表示」の順番で切り替えることができます。マップの見方については以下を参照してください。

❶ プレイヤーカーソル
プレイヤーキャラクターです。半透明で表示されているのはカメラの方向です。

❷ 入り口カーソル
扉や入り口などを示します。建物の種類などによってカーソルの色は異なります。

❸ 人カーソル
仲間や街の人などを示しています。

❹ MAP踏破率
現在のマップの踏破率を示しています。

ダンジョン＞魔物や様々な仕掛けが待つ

日の光が届かないダンジョンの内部には、フィールド上よりさらに強力なモンスターたちが徘徊しています。また、場所によっては特殊な仕掛けが存在し、プレイヤーの行く手を阻みます。

行く手を阻む仕掛けの謎を解こう

ダンジョンの中には、スイッチなどの仕掛けが施されている場合もあります。怪しい場所をみつけたら、近づいて調べてみましょう。スイッチなどは、○ ボタンを押すことで作動させることができます。

暗くて周囲の様子がわかりにくいが……。

○ ボタンを押してみると周囲が明るくなった！

戦闘について
BATTLE INFORMATION

■戦闘の流れを理解しよう

まず最初に、戦闘開始から戦闘終了までの流れを説明します。ダンジョンやフィールドに潜む敵との戦闘に勝利して、冒険を進めていきましょう。

戦闘の流れ

1 敵に接触　フィールド上で敵に触れると戦闘突入

フィールド上にいる敵に接触すると、戦闘に突入します。戦闘に入る前には、あらかじめHPやMPを回復しておきましょう。

2 戦闘開始　限られたフィールド内での戦闘

いよいよ戦闘開始です。戦闘は限られたフィールドの中で行われ、すべての敵を倒すと戦闘が終了します。小攻撃や大攻撃、プロテクト、各種のバトルスキルなどをうまく使って、勝利を目指しましょう。

●戦闘の基礎知識　……P13
●戦闘時の操作方法　…P14
●戦闘画面の見方　……P16
●戦闘キャンプ　…………P17
●ステータス異常　………P18
●ヒートアップゲージ　……P18

3 戦闘終了　結果を確認して再び探索へ

戦闘終了後には、その戦闘で獲得した経験値、フォル、アイテムが表示されます。また、戦闘に取得した「バトルコレクション」があれば、そのデータのセーブも行われます。○ボタンを押すとフィールドマップに戻ります。

ゲームオーバー条件について

HP、MPのいずれかが0になるか、石化すると戦闘不能になります。また、パーティ内のすべてのキャラクターが戦闘不能になるとゲームオーバーになります。ゲームオーバーになった場合は、以前にセーブしたデータから再開することになります。

■戦闘の基礎知識を身に付けよう

ここでは、戦闘を行う上で覚えておきたい３つの基本的なルールを紹介します。しっかりと理解してから戦闘にのぞみましょう。

「小攻撃」「大攻撃」「プロテクト」による３すくみの関係

戦闘の基本となる「小攻撃」「大攻撃」「プロテクト」の３つの行動には相性が存在し、じゃんけんのような３すくみの関係になっています。まずはこの関係を理解した上で、敵の行動を素早く判断し、それに対して的確な行動を取ることが勝利への第一歩です。

●小攻撃

素早く隙の少ない攻撃。攻撃発生が早いため、動き回る敵や隙の大きい大攻撃に対して有効です。ただし、プロテクトに対しては跳ね返されてしまいます。

●大攻撃

威力の高い攻撃。プロテクトを破ってダメージを与えることができます。ただし、隙が大きいため、動き回る敵に当てるのは難しく、小攻撃に打ち負けてしまいます。

●プロテクト

Gutsが100％の時のみ可能な防御行動。小攻撃を防ぎます。ただし、大攻撃を受けると破られてしまいます。

戦闘はリアルタイムで進行する

戦闘は基本的にリアルタイムで進行します。目まぐるしく変化する戦況に合わせて的確な行動を取りましょう。なお、戦闘には最大３人が参加できますが、操作できるキャラクターは１人です。操作キャラクター以外は、設定した作戦に応じてオートで戦闘を行います。

行動するごとにGutsを消費する

「Guts」は、いわゆるスタミナです。攻撃や紋章術といった行動を取るたびに「Guts」を消費していきます。「Guts」が0％になると、一時的に行動不能状態になってしまうので注意してください。なお、「Guts」は何も行動をしないでいると回復します。

■戦闘時の操作方法

ここでは、戦闘時の操作について説明します。戦闘に入ってあわてないためにも、どのような操作をすればどんな行動が取れるのかを頭に入れておきましょう。

●攻撃・防御の操作

小攻撃
○ボタン

○ボタンを押すと、隙が小さく出の早い攻撃を出すことができます。相手との距離によって攻撃方法や威力が変化します。

大攻撃
×ボタン

×ボタンを押すと、モーションが大きく威力の高い攻撃を繰り出します。相手との距離によって攻撃方法や威力が変化します。

プロテクト
立ち止まる(Guts100%時)

Gutsが100%の時に攻撃を受けるとプロテクトが発生します。

■プロテクトとカウンターオーラ

あるアイテムを手に入れると、カウンターオーラが使用できるようになります。カウンターオーラの効果は、メニューの「スキル」で設定できます(P.25)。

プロテクトで攻撃をガード

Gutsが100%になるように立ち止まって、敵の小攻撃を受けましょう。すると、キャラクターの周囲に緑色のバリアが発生し、攻撃を無効化します。

カウンターオーラ発動

続けてカウンターオーラが発動し、設定に応じて相手にダメージを与えたり、味方を回復するなど、さまざまな効果を得ることができます。

バトルスキルの使用

○ボタンまたは×ボタンを押し続ける

○ボタン、×ボタンのいずれかを押し続けると、それぞれのボタンに設定したスキルを使用できます。バトルスキルの設定は、メニューの「スキル」で行えます（P.23）。

▶▶ バトルスキル紹介→P.19

●その他の操作

移　動

方向キー／左スティック

方向キー／左スティックでキャラクターの移動を行います。

ステップ

L2ボタン＋左スティック／方向キー

後方または左右に飛び退いて移動します。

戦闘キャンプを開く

△ボタン

戦闘キャンプを開きます。メニューの内容と使い方についてはP.17を参照してください。

操作キャラクター変更

L1ボタン／R1ボタン

操作キャラクターを切り替えます。キャラクターウィンドウのバックに色が付いているのが現在の操作キャラクターです。

ターゲットチェンジ※

□ボタン

敵のターゲットを変更します。ターゲットにしている敵を倒した場合は、自動的に近くの敵にターゲットを変更します。

オート操作／マニュアル操作の変更

R2ボタン

自分のキャラクターの操作方法を、オート操作またはマニュアル操作に変更します。

※マニュアルターゲット時のみ有効

ステップで攻撃をかわして反撃する

ステップは前方以外の方向に素早い移動が可能です。敵が大攻撃を繰り出してきたら、ステップでかわし即座に反撃にうつりましょう。ただし、ステップする方向に壁や障害物がある場合、ステップは行えません。周囲の状況を見極めて戦いましょう。

■戦闘時の画面の見方

戦闘画面にはさまざまな情報が表示されています。戦況を瞬時に判断するためにも、各情報の役割と意味をしっかりと把握しておきましょう。

❶レンジ　……………敵との距離（SHORT：近距離／LONG：遠距離）を示しています。
❷マップレーダー …戦闘フィールドの簡易MAPです。■が敵、■がパーティメンバーです。
❸敵モンスター ……敵のモンスターです。周囲に出現するゲージは敵のGutsゲージです。
❹キャラクターウィンドウ　パラメーターが表示されるウィンドウです。
❺ダメージ …………攻撃がヒットしたときに表示されるダメージです。
❻コンボHIT数 ……攻撃が連続でHITした数を表します。
❼ヒートアップゲージ …現在のヒートアップゲージ（P.18）の量を表します。
❽操作キャラクター …現在操作しているキャラクターを表しています。
❾使用スキル ………使用したスキル／使用されたスキルを表します。
❿エネミーカーソル…画面外にいる敵の方向を表します。
⓫CHAIN数 …………ボーナスバトル（P.18）の連続回数を表します。
⓬RATE　…………ヒートアップゲージの増加率です。

●キャラクターウィンドウの見方

HP ………現在のHP（体力）。0になると戦闘不能になります。
MP………現在のMP（精神力）。0になると戦闘不能になります。
Guts ……現在のGuts。行動するごとに減っていきます。

●戦闘時の特殊な状態

気絶

カウンターオーラや一部の攻撃がヒットすると気絶状態となり、いっさい行動不能になります。時間がたてば回復し、行動できるようになります。

プロテクト破壊

プロテクトは大攻撃を受けると破壊されます。プロテクトが破壊されると、Gutsが100%に回復するまで小攻撃もプロテクト不能になります。

ダウン

特定の攻撃を喰らうと、ダウン状態になります。また、一部の攻撃がヒットすると、無防備な状態で空中に浮かされた後にダウンします。

■戦闘キャンプについて

戦闘中に△ボタンを押すと戦闘キャンプが開きます。戦闘キャンプでは、紋章術の詠唱やアイテムの使用などが行えます。方向キー／左スティックで実行したいメニューを選択して、○ボタンで決定しましょう。なお、戦闘キャンプを開いている間は、時間の経過がストップします。また、戦闘キャンプ表示中に□ボタンを押すと、上空からフィールドを見下ろして周囲の状況を確認することができます。

HERALDRY
紋章術を使用する

習得している紋章術を使用します。紋章術によっては、術を使用する相手を選択します。なお、紋章術には詠唱時間があるため、効果が発動するまでに時間がかかります。

ESCAPE
逃げる

現在の戦闘から離脱を試みます。「ESCAPE」を選択・決定後、一定時間が経過すれば離脱成功です。ただし、必ず成功するとは限りません。

TACTICS
作戦を変更する

キャラクターの行動指針を設定します。操作キャラクター以外の仲間は、設定した作戦に応じた行動を取ります。

T.SKILL
タクティカルスキルを設定する

「スキル設定」で設定したタクティカルスキルを発動させます。また、スキルによっては設定の変更も可能です。

EQUIPMENT
装備を変更する

武器や防具などの装備品を変更します。変更したい装備品を選択し、新たに装備するアイテム選択・決定しましょう。なお、装備品の変更はキャンプのメニューでも行えます。

ITEM
道具を使う

所持アイテムを選択して使用します。アイテムを選択後、使用する敵もしくはキャラクターを選択してください。

■さまざまなステータス異常

敵から特殊な攻撃を受けると、ステータス異常を起こす場合があります。ステータス異常に陥るとキャラクターのグラフィックが変化し、戦闘中の行動にさまざまな制約を受けます。以下で、おもなステータス異常について紹介しましょう。

代表的なステータス異常

毒

毒に冒された状態です。徐々にHPが減っていき、HPが0になると戦闘不能になってしまいます。

マ　ヒ

体がマヒして動けない状態です。敵の攻撃に対して無防備になってしまうので注意してください。

石　化

身体が石になった状態です。パーティ全員が石化すると、ゲームオーバーになります。

凍　結

体が凍らされた状態です。一定時間、動くことができなくなります。さらに凍結状態で攻撃を受けると、一撃で戦闘不能になる場合があります。

■ヒートアップゲージとボーナスバトル

敵に攻撃をヒットさせると、画面右に表示されているヒートアップゲージが増加し、ゲージがたまるとボーナスバトルが発生します。ボーナスバトルには、経験値増加や、入手フォル増加などさまざまな種類があります。

ヒートアップゲージ増加の流れ

攻撃をヒットさせる

ヒートアップゲージ満タン

ボーナスバトル発生

戦闘終了

各種ボーナスをゲット！

ヒートアップゲージは敵を攻撃するとたまり、満タンになるとボーナスバトルが発生します。なお、下記の条件を満たすとゲージが破壊され、ボーナスバトルは終了してしまいます。

ヒートアップゲージを0にしてしまう行動

●操作キャラがクリティカルヒットを受ける
●操作キャラが戦闘不能になる
●エスケープする

特定の条件を満たすと「CHAIN」が発生

ヒートアップゲージが満タンの状態で続けて戦闘に勝利すると、「CHAIN」が発生します。この状態を続けることにより、発生するボーナスバトルの種類が増えます。

■バトルスキル紹介

バトルスキルにはHPを消費する戦士系の必殺技や、MPを消費して発動させる魔法使い系の紋章術などさまざまな種類があります。ここでは、戦闘を助けるバトルスキルの一部を紹介します。

バトルスキル名	使用キャラクター	CP	効　果	レンジ
チャージ	全キャラクター	4	体当たりで敵に攻撃	S
エリアル	全キャラクター	2	上空の敵に有効な対空攻撃	S
クリティカル	全キャラクター	2	敵のHP／MPに致命傷を与える	S／L
スタン	全キャラクター	2	一定確率で敵を気絶させる	S／L
ゲットアイテム	全キャラクター	2	ダウンさせると時々アイテムを落とす	S／L
HPダメージアップ	全キャラクター	4	HPダメージが50％上昇する	S／L
MPダメージアップ	全キャラクター	4	MPダメージが50％上昇する	S／L
ブレイズ・ソード	フェイト	4	剣に炎の力を付与した攻撃	S／L
ブレード・リアクター	フェイト	4	連続で敵を斬りつける攻撃	S／L
アイシクル・エッジ	フェイト	4	剣に氷の力を付与した攻撃	S／L
マイト・ディスチャージ	クリフ	4	エネルギー波を発生させる攻撃	S／L
マイト・ハンマー	クリフ	3	両手で繰り出す叩きつけ攻撃	S／L
バースト・タックル	クリフ	6	炎のオーラをまとった体当たり	S／L
訃霞	ネル	2	正面に煙幕（毒属性）をはる	S／L
肢閃刀	ネル	3	前方に衝撃波を繰り出す	S／L
影祓い	ネル	3	超低空を飛ぶ衝撃波が発生	S／L
ヒート・アックス	ロジャー	2	斧を巨大化させる攻撃	S／L
タレル・マイン	ロジャー	4	移動しながら地雷をセットする	S／L
ヒート・ウィップ	ロジャー	2	隠し持った電磁ムチで攻撃	S／L
フローズン・ダガー	スフレ	4	空中に氷の刃を作り出す	S／L
シャイニング・ダンス	スフレ	6	近くにいる仲間の攻撃力を上げる	S／L
プリズミック・ダンス	スフレ	6	一定範囲内の仲間のHPを回復	S／L

レンジ：S＝ショートレンジ／L＝ロングレンジ

キャンセル攻撃とキャンセルボーナス

戦闘中に、設定済みのバトルスキルを利用して、弱（通常攻撃）→弱バトルスキル→強バトルスキル→弱バトルスキル……とキャンセルして続けることができます。このときキャンセルするたびにボーナスが付き威力が上昇します。ボーナスの上限は300％です。

キャンプの活用法

CAMP INFORMATION

■10種類のメニューを活用しよう

△ボタンを押すと、キャンプ画面が表示されます。キャンプ画面では、スキルの設定やアイテムの使用など、冒険をするためのさまざまな準備を行えます。なお、キャンプ画面から抜けるには×ボタンを押してください。

メニューの種類と役割

紋章術使用 →P.22

紋章術を使用する

キャラクターに紋章術を使用させることができます。また、戦闘中にCPUに使わせたくない術を使用不可能に設定することができます。

スキル設定 →P.22

各種スキルに関する設定などを行う

ステータススキルに関する設定を行ってキャラクターを成長させたり、バトルスキルに関する設定を行います。

アイテム →P.26

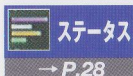
さまざまなアイテムを使用する

アイテムを使用します。回復アイテムを使って仲間を回復したり、アイテムを参照することができます。

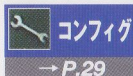
装備 →P.27

装備品を変更する

武器や防具、アクセサリーなどの装備品を変更します。

ステータス →P.28

キャラクターの状態を参照する

キャラクターの状態を参照したり、キャラクターの名前を変更することもできます。また、アナザーカラー（P.48）の変更もできます。

コンフィグ →P.29

環境設定を変更する

ゲームの設定を変更することができます。好みに合わせて環境を設定しておくといいでしょう。

作戦 →P.30

戦闘時の命令・リーダー・隊形を変更する

オート操作時の仲間の行動や、戦闘時の隊形・リーダーを変更します。

辞書 →P.31

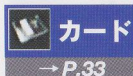
ゲーム中に登場する単語の解説を見る

さまざまな単語の解説を閲覧することができます。

発明情報 →P.32

発明情報を見る

発明アイテムや作成アイテムの情報を得ます。作成したアイテムの特許申請などを行います。クリエイターへの指示を変更することもできます。

カード →P.33

データのセーブ／ロードを行う

ゲームデータの記録や、ゲームデータを読み込んで冒険を再開できます。

■キャンプ画面の見方

キャンプ画面には、左記の10種類のメニューのほかにもさまざまな情報が表示されています。以下でそれぞれの見方を紹介しましょう。

❶ メニュー
10種類のメニューです。選択・決定すると次の画面に切り替わります。

❷ 経過時間
ゲームスタートから現在までの経過時間です。

❸ 所持フォル
現在プレイヤーが所持しているお金（単位：フォル）です。

❹ 戦闘回数
これまでに行った戦闘の回数です。

❺ メニュー解説
現在選択しているメニューについての解説が表示されます。

❻ キャラクターステータス
キャラクターの簡易ステータス画面です。各項目については以下を参照してください。

1 キャラクターの現在のレベルです。

2 次のレベルに上がるために必要な経験値です。

3 現在のHP／HPの最大値です。

4 現在のMP／MPの最大値です。

■メニューの使い方

使用できるメニューは全部で10種類です。ここでは、それぞれのメニューの役割と使い方を紹介しましょう。方向キー／左スティックで選択して、○ボタンで決定してください。

紋章術使用

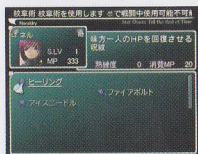
紋章術を使用する

MPを消費して、回復系の紋章術を始めとする各種紋章術を使用します。攻撃系などの戦闘用の紋章術を使用することはできません。手順は以下の通りです。

STEP 1　紋章術を使うキャラクターを選ぶ

まず最初に、紋章術を使用するキャラクターを選択します。方向キー／左スティックで選択して、○ボタンで決定しましょう。本作ではソフィアとアドレー、フェイト、マリア、ネルの5人が、レベルアップで紋章術が使用できるようになります。ただし、ソフィアとアドレーを除いてスキルブック（コモンサポートスペル・コモンアタックスペル）で覚える紋章術は、自然には覚えません。

STEP 2　使用する紋章術を選ぶ

すると、使用可能な紋章術の一覧が表示されます。方向キー／左スティックで使用したい紋章術を選択して、○ボタンで決定しましょう。なお、L2ボタン/R2ボタンを押すとキャラクターが切り替わります。

STEP 3　紋章術を使う対象を選ぶ

最後に、紋章術を使用する相手を選択しましょう。方向キー／左スティックでキャラクターを選択し、○ボタンで決定すると紋章術を使用します。

戦闘中の紋章術使用可能の切り替え

上記のSTEP 2の状態で、紋章術を選択して□ボタンを押すと、戦闘中にCPUがその紋章術を使用可能にするかどうかについて設定することができます。

スキル設定

ステータススキル・バトルスキルに関する様々な設定を行う

SP（スキルポイント）振り分けや、バトルスキル・タクティカルスキルの設定を行います。方向キー／左スティックで「STATUS」「BATTLE」「TACTICAL」のいずれかを選択し、○ボタンで決定すると、それぞれの設定画面に切り替わります。

ステータススキルとバトルスキル

スキルは「ステータススキル」「バトルスキル」の2種類に大きく分かれています。さらに「タクティカルスキル（P.25)」が存在します。

ステータススキルとは？>>> キャラクターの成長を司るパラメータのようなものです。全部で4種類のスキルが存在し、どれを重視するかによって、キャラクターの個性が決まってきます。

バトルスキルとは？>>> 戦闘中に使える“技”や“紋章術”などの総称です。全部で6種類のバトルスキルを、あらかじめ登録しておくことができます。

[BATTLE] ▶ バトルスキルのセットアップを行う

各種の“技”や“紋章術”などのセットアップを行います。ここでバトルスキルを設定しておくことで、戦闘中に各スキルを使用できるようになります。

STEP 1 バトルスキルを配置する欄を選ぶ

まず最初に、方向キー／左スティックでバトルスキルを配置する場所を選んで○ボタンで決定しましょう。バトルスキルは最大で6種類まで配置できます。画面の見方については下記を参照してください。

STEP 2 割り当てるバトルスキルを選ぶ

続いて、選択した場所に割り当てるバトルスキルを選びます。方向キー／左スティックで選択して、○ボタンを押すと決定です。スキルは、○ボタン（近距離／遠距離）・×ボタン（近距離／遠距離）・補助（2種類）の6カ所に割り当てることができます。なお、各スキルにはそれぞれCP（キャパシティポイント）が設定されており、キャラクターのCP総量を超えて割り当てることはできません。CP総量は、キャラクターやレベルによって変化します。

※バトルスキル設定の「補」の箇所でコモンサポートスペル・コモンアタックスペルを設定しないと、これらの紋章術のみ戦闘中使用はできません。

画面の見方について

- ○S 敵との距離が近い状態で小攻撃ボタンを長押しすると発動するスキルです。
- ○L 敵との距離が遠い状態で小攻撃ボタンを長押しすると発動するスキルです。
- ×S 敵との距離が近い状態で大攻撃ボタンを長押しすると発動するスキルです。
- ×L 敵との距離が遠い状態で大攻撃ボタンを長押しすると発動するスキルです。
- 補 自動的に発動するスキルです（2つまでセットすることができます)。

❶左側の数値が現在使用しているスキルのCPの総量、右側の数値はCPの総量（MAX値）です。
❷バトルスキルのレベルです。
❸バトルスキルの熟練度です。
❹次のレベルまでに必要なポイントです。
❺敵に与えるダメージです。
❻消費HPです。
❼消費ガッツです。
❽セットアップに必要なCPです。

使い込むことでバトルスキルはより強力に！

バトルスキルには、それぞれ個別に「熟練度」が設定されています。戦闘中にスキルを使い込むとこの熟練度がアップし、より強力な効果を発揮するようになります。

[STATUS] ▶ SPをステータススキルに振り分ける

レベルアップ時に獲得できるSP（スキルポイント）を、４種類のステータススキルに振り分けます。どのスキルに振り分けるかによって、HPの上昇率や戦闘時の思考能力などが変化します。

STEP 1 SP（スキルポイント）の確認

まず最初に、SP（スキルポイント）の数値を確認しましょう。SPはキャラクター名の右下に表示されています。この数値の分だけ、各ステータススキルのLVを上げることができます。

STEP 2 SPを振り分けるスキルを選ぶ

SPを振り分けるスキルを選択します。方向キー／左スティックで選択し、○ボタンで決定しましょう。「LV」が現在のスキルレベル、「NEXT」は次のLVまでに必要なSPの数値を表しています。

４種類のステータススキル

生命力	キャラクターのHPにボーナスがつきます。このスキルレベルが高いほど、HPにつくボーナスが大きくなります。
精神力	キャラクターのMPにボーナスがつきます。このスキルレベルが高いほど、MPにつくボーナスが大きくなります。
攻撃術	キャラクターの攻撃思考に影響します。このスキルレベルが高いと、敵の攻撃に合わせて的確な行動を取るようになります。
見切り	キャラクターの防御思考に影響します。このスキルレベルが高いと、敵の小攻撃を読んでプロテクトしやすくなります。

一部のステータススキルは戦闘中の作戦に影響

ステータススキルによっては、戦闘中の作戦に大きく影響するものもあります。戦い方に合わせて、どのステータススキルを重視するかを決めるといいでしょう。

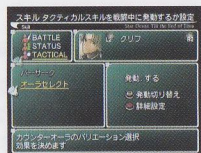
[TACTICAL] ▶ タクティカルスキルの設定を行う

戦闘時に大きな効果を発揮するタクティカルスキルに関する設定を行います。より効率よく戦うために、戦闘中に戦闘キャンプを開いて、設定を変更することもできます。また、一部のタクティカルスキルは、戦闘キャンプでコマンド選択することで使用が可能です。

タクティカルスキルとは？

カウンターオーラや、戦闘中にキャラクターの状態を変化させる特殊なスキル等を、タクティカルスキル（T. SKILL）と言います。

STEP 1 設定するスキルを選ぶ

設定を行うスキルを選択します。方向キー／左スティックで選択してください。なお、L2ボタン/R2ボタンを押すとキャラクターが切り替わります。

STEP 2 スキルに関する設定を行う

スキルを選択して□ボタンを押すと、発動する／しないを切り替えることができます（スキル名がグレーのときは発動しません）。また、一部のスキルは、方向キー／左スティックの右で、スキルの効果などを決める詳細設定画面に切り替わります。おもなタクティカルスキルには以下のようなものがあります。

さまざまなタクティカルスキル

■オーラセレクト
プロテクト成功時に発生するカウンターオーラの効果を設定するスキルです。敵にダメージを与えたり気絶させるだけでなく、味方を回復することなどもできます。

■修行
行動したときのGuts消費量を上昇させるかわりに、入手できる経験値を上げるスキルです。

■バーサーク
防御力を下げるかわりに、攻撃力を高め、かつGuts消費量を下げるスキルです。

■キュアコンディション
防御力を下げるかわりに、ステータス異常の効果を弱めるスキルです。

タクティカルスキルを使うときの注意

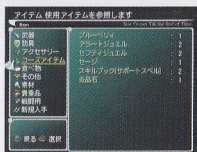
タクティカルスキルは、消費するGuts（HP／MP）が全体的に大きいため、むやみに使うとピンチを招いてしまうこともあります。効果が大きいからといって乱用せず、状況や敵のタイプなどに応じて的確に使うようにするといいでしょう。

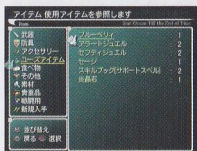
アイテム

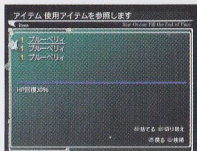
アイテムを参照・使用する

所持しているアイテムを参照したり、アイテムを使用することができます。アイテムは全部で9種類のカテゴリーに分類されています。

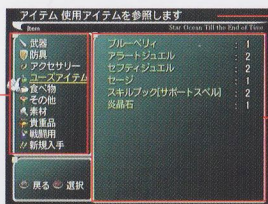
STEP 1 アイテムのカテゴリーを選ぶ

まず最初に、使用したいアイテムのカテゴリーを選択します。方向キー／左スティックで選んで、○ボタンで決定しましょう。

STEP 2 使用するアイテムを選ぶ

使用するアイテムを選択します。方向キー／左スティックで選んで、○ボタンで決定しましょう。このとき□ボタンでアイテムの並べ替えができます。

STEP 3 使用するアイテムを参照する

使用するアイテムを選択すると、アイテムを参照することができます。△ボタンで、そのアイテムの解説が表示され、□ボタンで選択したアイテムを捨てることができます。選択したアイテムが複数ある場合は、使用するアイテムを選ぶこともできます。

STEP 4 アイテムを使用する対象を選ぶ

回復系アイテムなどの場合は、続けて使用する対象キャラクターを選択してください。方向キー／左スティックで選択、○ボタンで決定します。

画面の見方について

❶アイテムのカテゴリー一覧です。
❷選択箇所の説明が表示されます。
❸選択したカテゴリーのアイテム一覧が表示されます。

装備

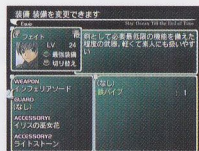
武器・防具・アクセサリーを装備する

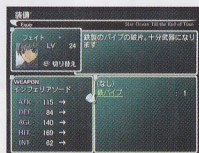
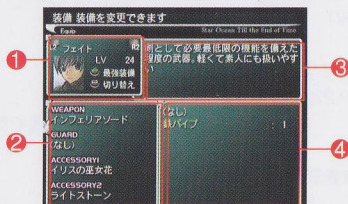
所持している武器・防具・アクセサリーを装備します。新しい武器などを手に入れたら、このコマンドを実行して装備品を替えてみるといいでしょう。

STEP 1 装備を変更するキャラクターを選ぶ

まず最初に、装備品を変更するキャラクターを選択します。方向キー／左スティックで選択して、○ボタンで決定しましょう。

STEP 2 装備を変更する箇所を選ぶ

すると画面が切り替わりますので、装備を変更する箇所を選択してください。方向キー／左スティックで選択、○ボタンで決定します。また、△ボタンを押すと、自動的に現時点での最強装備にすることができます。L2ボタン/R2ボタンを押すとキャラクターを切り替えられます。

STEP 3 装備するアイテムを選ぶ

最後に、装備するアイテムを選びましょう。方向キー／左スティックで選択、○ボタンで決定します。画面上部には選択したアイテムの解説が表示されますので、参考にしてください。

画面の見方について

❶キャラクターのステータスです。
LV ：キャラクターレベルです。

❷ 現在の装備品一覧です。

❸ 選択したアイテムの解説です。

❹ 装備可能なアイテムの一覧です。

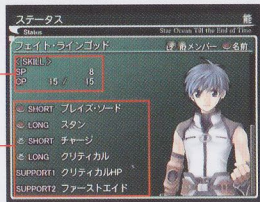
ステータス

キャラクターの状態確認や名前変更を行う

キャラクターの能力や状態、装備品、及びセットアップされたスキルなどを確認することができます。また、キャラクター名の変更やキャラクターカラーの変更も行えます。
※キャラクターカラーの変更については、P.48の「アナザーカラー」を参照してください。

STEP 1 ステータスを見たいキャラクターを選ぶ

メニューから「ステータス」を選択・決定後、方向キー／左スティックでキャラクターを選択して○ボタンを押すと、ステータス画面が表示されます。画面の見方については以下を参照してください。

画面の見方について

❶HPやMPなどキャラクターの基礎情報です。
HP…現在のHP／HPの最大値です。　MP…現在のMP／MPの最大値です。
LV…キャラクターのレベルです。　EXP…現在までに獲得した経験値です。
NEXT…次のレベルまでに必要な経験値です。

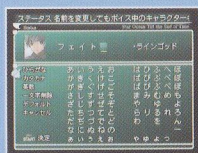
❷キャラクターの能力値です。
ATK…攻撃力を表す数値です。　DEF…守備力を表す数値です。
AGL…素早さを表す数値です。　HIT…器用さを表す数値です。
INT…賢さを表す数値です。

❸現在装備している武器・防具・アクセサリーです。

❹スキルに関するステータスです。詳しくはP.23･24を参照してください。
SP…現在持っているスキルポイントです。　CP…設定できるバトルスキルの容量です。

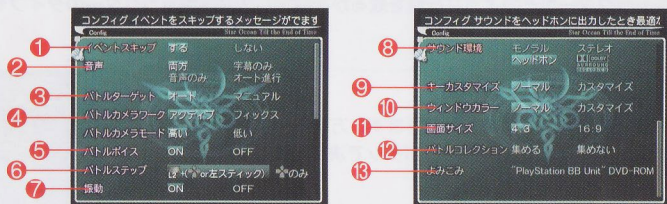
❺セットアップされたバトルスキルです。
バトルスキルの設定方法についてはP.23を参照してください。

名前の変更方法について

ステータス画面表示中に○ボタンを押すと、名前変更画面に切り替わります。方向キー／左スティックで文字を選択して○ボタンで入力しましょう。なお、L1/L2/R1/R2ボタンで文字の種類を切り替えることができます。入力が終了したら「決定」にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。

コンフィグ

ゲーム中の各種設定を変更する

コントローラの振動機能やボタン操作などを始め、さまざまなプレイ環境を設定することができます。変更したい項目を方向キー／左スティックの上下で選択し、方向キー／左スティックの左右で設定内容を変更しましょう。

画面の見方について

❶イベントスキップ ▸▸▸Event setting→P.7
イベントスキップの設定を行います。

❷音声 ▸▸▸Voice setting→P.8
イベント時のテキスト表示、ボイス出力を設定します。

❸バトルターゲット
戦闘時のターゲットをオートで選択するか、プレイヤーが手動で選択するかを設定します。

❹バトルカメラワーク
戦闘時のカメラのタイプを設定します。

❺バトルボイス
戦闘時の音声のON／OFFを設定します。

❻バトルステップ
ステップの操作方法を設定します。ステップについてはP15を参照してください。

❼振動 ▸▸▸Vibration setting→P.8
コントローラの振動設定をします。

❽サウンド環境 ▸▸▸Audio setting→P.7
サウンドの出力設定をします。

❾キーカスタマイズ
コントローラのボタン配置を変更します。

❿ウィンドウカラー
ウィンドウの色を変更します。「カスタマイズ」を選択して○ボタンを押すと、ウィンドウカラー変更画面に切り替わります。

⓫画面サイズ ▸▸▸Display setting→P.7
画面サイズの設定を行います。

⓬バトルコレクション
戦闘終了後にバトルコレクションの収集を行うかどうかを設定します。

⓭よみこみ
アプリケーションデータの読み込み先を指定します。“PlayStation BB Unit”に『スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUT』がインストールされている場合のみ設定できます。

作戦

戦闘中の隊列やリーダーの設定を行う

バトルメンバーの入れ替えや隊列の変更、作戦の設定などを行います。方向キー／左スティックで実行したいメニューを選択して○ボタンを押すと、それぞれの設定画面に切り替わります。

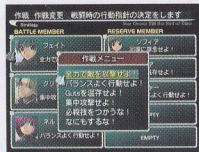
［作戦］▶ 戦闘時の行動方針を決める

戦闘時にキャラクターがどのような行動を取るかを設定します。キャラクターのタイプや能力に応じた作戦を設定しましょう。

STEP 1 キャラクターを選ぶ

作戦を設定するキャラクターを選びます。方向キー／左スティックでキャラクターを選択して、○ボタンで決定しましょう。

STEP 2 作戦メニューから作戦を選ぶ

すると、6種類の作戦メニューが表示されます。方向キー／左スティックで設定したい作戦を選択して、○ボタンで決定しましょう。

［入れ換え］▶ バトルメンバーの入れ替えを行う

バトルメンバーの入れ替えを行います。バトルメンバーは最大で３人まで選ぶことができます。味方の状態や敵のタイプなどに合わせたパーティ編成を行いましょう。

STEP 1 入れ替えをするキャラクターを選ぶ

入れ替えたいキャラクターを選択します。方向キー／左スティックで入れ替えたい仲間を選択して、○ボタンで決定してください。左側がバトルメンバー、右側がリザーブ（戦闘に参加しないメンバー）です。

STEP 2 キャラクターを入れ替える

続いて、STEP 1で選択したキャラクターと入れ替える相手を選びます。STEP 1と同様の操作でキャラクターを選択・決定してください。

[隊形] ▶ 戦闘時の隊形とリーダーを決める

戦闘時の隊形とリーダーを設定します。パーティ編成やキャラクターのタイプなどに合わせて最適な設定を行いましょう。

STEP 1 戦闘時の隊形を選ぶ

10種類のバトル隊形の中から隊形を選びます。方向キー／左スティックで設定したい隊形を選択して、○ボタンで決定してください。

STEP 2 リーダーを設定する

△ボタンを押すと、リーダー選択画面が表示されます。方向キー／左スティックでリーダーを任せるキャラクターを選択して、○ボタンで決定しましょう。

※リーダー：戦闘開始時にプレイヤーが操作しているキャラクター

10種類の隊形について

リニアシフト
縦一列に並んだオーソドックスな隊列です。

ワイドシフト
広く散開して戦うための隊列です。

アサルトシフト
接近戦主体の攻撃的な隊列です。

トライシフト
三角形に並んだ隊列です。

インバーストライシフト
逆三角形に並んだ隊列です。

エスケープシフト
すぐに逃げたいときに便利な隊列です。

スピアシフト
1人を先頭に構え、槍形に並んだ勇敢な隊列です。

バックガード
2人を前方に構え、攻撃姿勢を重視した隊列です。

アッパーガード
上方からの襲撃を警戒する隊列です。

アンダーガード
下方からの襲撃を警戒する隊列です。

辞書

ゲーム中の単語解説を見る

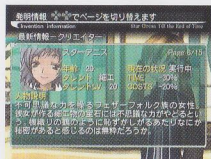
ゲーム中に登場するさまざまな単語の解説を参照することができます。単語のカテゴリーを選択後、解説を見たい単語を選択してください。単語の数は、ゲームを進めるにつれて増えていきます。

発明情報

アイテムクリエイションに関する情報の入手や特許申請を行う

ゲーム中、「テレグラフ」を入手するとメインメニューに「発明情報」が追加されます。「発明情報」では、世界中のアイテムに関する情報を入手したり、クリエイターたちへ指示を出すことなどができます。

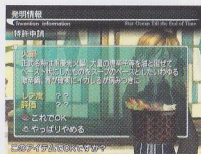
最新情報 ── アイテムクリエイションの情報を得る

大陸中のクリエイターたちの動向や、新製品の情報を確認することができます。確認できる情報は以下の３項目です。確認したい項目にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、詳細な情報が表示されます。

● 最新情報で確認できる項目
1. 発明されたアイテム　2. 店頭に並んだアイテム　3. 登録されたクリエイター

特許申請 ── 発明したアイテムの特許を申請する

新たにアイテムを発明した場合、そのアイテムの特許を申請することができます。特許申請の方法は以下のとおりです。

STEP 1　特許申請を行うアイテムを選ぶ

「特許申請」を選択、決定すると特許申請可能なアイテムのリストが表示されます。特許申請を行うアイテムを方向キー／左スティックで選択して、○ボタンで決定しましょう。

STEP 2　アイテムの評価の決定

アイテムの説明が表示されます。申請を行う場合は○ボタンで決定しましょう。続いて、アイテムの評価が決定します。それぞれの内容を確認して、○ボタンで決定すれば特許申請の完了です。

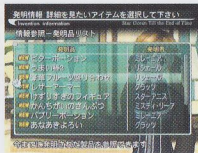
情報参照 ── 各種情報を参照する

大陸中のクリエイター情報やショップの情報を参照できます。参照したい項目を方向キー／左スティックで選択して○ボタンで決定しましょう。

［クリエイター情報］▶ クリエイターの情報を確認する

エントリーしているクリエイターの情報を確認できます。クリエイター一覧から方向キー／左スティックでクリエイターの選択、○ボタンで決定です。

[発明品リスト] ▶ 作成されたアイテムを確認する

方向キー／左スティックでアイテムを選択して ○ ボタンで決定すると、アイテムの説明が表示されます。さらに ○ ボタンを押すと、販売されている場所が表示されます。

[ショップ情報] ▶ ショップごとに販売しているアイテムを確認する

各ショップで販売しているアイテムを確認できます。大陸マップから方向キー／左スティックで町を選択して、○ ボタンで決定してください。続いて、ショップを選択・決定すると、現在販売中のアイテム一覧が表示されます。

[大陸マップ] ▶ 町とダンジョンの位置を確認する

大陸マップを表示し、町とダンジョンの位置を確認できます。

[ランキング] ▶ クリエイターのランキングを確認する

クリエイターのランキングを確認します。表示されているクリエイターを選択・決定すると、クリエイター情報を見ることもできます。

命令変更 ― クリエイターへの指示を変更する

契約しているクリエイターに出している指示を変更します。クリエイターに出せる指示についてはP.38を参照してください。

アラート ― アラート表示を設定する

アラート表示を設定すると、設定した条件が満たされたときに画面にアイコンが表示されます。設定できる条件は以下の４項目です。方向キー／左スティックで選択して、○ ボタンでON／OFFの切り替えを行ってください。

- ●誰かに特許申請された場合
- ●店に新製品が並んだ場合
- ●契約クリエイターがアイテムを開発した場合
- ●新たなクリエイターが開発競争に参加した場合

カード

データのセーブ、ロードを行う

“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）にデータのセーブ／ロードを行います。方向キーでMEMORY CARD差込口、ファイルを選択し、○ ボタンで決定してください。

セーブ ― データをセーブする

現在の状態をセーブします。セーブには175KB以上の空き容量が必要です。また、「バトルコレクション」を楽しまれる場合には、さらに1200KB以上の空き容量が必要となります。

ロード ― データをロードする

ゲームデータを読み込んで、その地点からゲームを再開します。

※本作『スターオーシャン Till the End of Time　DIRECTOR'S CUT』では、前作『スターオーシャンTill the End of Time』のゲームデータおよびバトルコレクションデータを使用することはできません。

アイテムクリエイション
ITEM CREATION

■アイテムクリエイションを行う前に

「アイテムクリエイション」とは、既存のアイテムを改良したり、いままでにない新たなアイテムを作り出すシステムです。武器や防具はもちろん、食べ物やアクセサリーなども作成できます。ここでは、アイテムクリエイションの概要を説明していきます。

アイテムクリエイションを行うには？

アイテムクリエイションを行うためには、職人ギルドに登録する必要があります。職人ギルドに登録すると「テレグラフ」という通信機がもらえ、契約したクリエイターに指示を出すことができるようになります。

２種類のアイテムクリエイション

1 工房で行うアイテムクリエイション

工房ではプレイヤーキャラクターや契約したクリエイターで１～３人のチームを組みアイテムクリエイションを行います。職人のひらめきにまかせる「創作オリジナル」、アイテムを改良する「レシピ指定」が選択でき、作ったアイテムはすぐに自分のものとなります。なお、創作オリジナルで新たなアイテムを発明した場合は、特許申請を行うことができます。

2 工房以外でのアイテムクリエイション

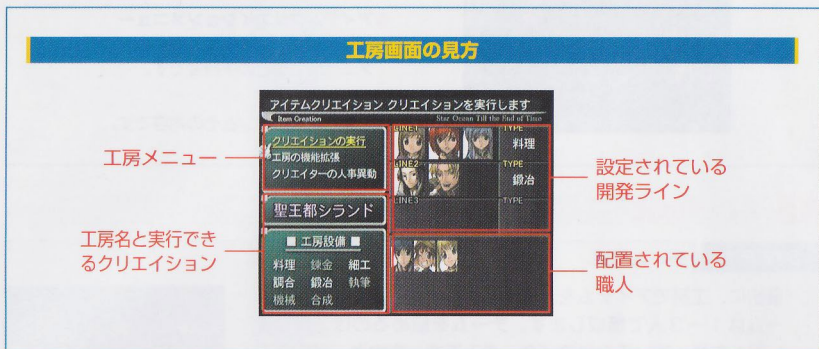
テレグラフを使って契約したクリエイターに指示を出します。チームを組むことはなく、クリエイター１人１人に指示を出します。「創作オリジナル」のみ選択可能で、発明したアイテムの特許を取得すると、アイテムを発明したクリエイターのランキングが上がり、ランキングボーナスが得られることもあります。この場合、発明したアイテムは手に入りませんが、各地の店に流通されます。

職人と契約するには？

職人は世界中に点在しています。職人を見つけたら、交渉し契約金を払うことで契約できます。ランキング上位にいるような有名職人を引き抜くことも可能です。さまざまな場所をくまなく探し、優秀なクリエイターと契約を結びましょう。なお、職人によっては特定のアイテムが必要な場合があります。

■アイテムクリエイションを行おう

工房内にある書類の乗った机の前に行くと、アイテムクリエイションに関する設定を行えます。ここでは、アイテム作成のほかに工房の機能拡張を行ったり、職人をほかの工房に移動させることもできます。画面の見方については以下を参照してください。

工房画面の見方

クリエイションの実行 ―アイテムの作成を行う

工房に入ってアイテムクリエイションを行うコマンドです。アイテムができるまでの大まかな流れは以下のとおりです。各プロセスに関する詳しい内容については、P.36～38を参照してください。

アイテム作成時のプロセス

1 ラインの設定（P.36）

アイテムクリエイションを行うメンバーを決定します。画面の見方や詳しい設定方法については次頁を参照してください。

2 アイテムクリエイション開始（P.37）

ラインを設定して□ボタンを押すと、アイテムの作成を開始します。ラインを始動させないとアイテムクリエイションは開始されませんので注意しましょう。

3 作成完了～アイテムの入手（P.38）

ラインを始動させると、アイテムができあがります。作成されたアイテムは自分で使うことはもちろん、特許を取得すれば世界中に流通させることができます。詳しい操作方法はP.38を参照してください。

チーム編成画面の見方

❶**クリエイター**
その工房に配置されているクリエイターおよびプレイヤーキャラクターです。

❷**アイテムクリエイションメニュー**
アイテムクリエイション時に表示されるメニューと現在の所持金です。

❸**ライン**
設定されたラインとその内容です。

1 ラインの設定

STEP 1 チーム編成

最初に、工房でアイテムを作成するチームを設定します。１チームは１～３人で構成します。チームを組めるのは、同じタレントを持っているクリエイターのみです。方向キー／左スティックでメンバーを選択して○ボタンで決定しましょう。△ボタンでクリエイター能力を確認できます。

クリエイター能力・タレントについて

料理…食材を組み合わせ、食べ物を作り出す能力です。
細工…素材を加工して、アクセサリーを作り出す能力です。
鍛冶…武器や防具などの装備品を作り出す能力です。
機械…銃などの機械類を作成する能力です。
練金…宝石などを作り出す能力です。
調合…素材を組み合わせて、新たな薬を開発する能力です。
執筆…スキルブックなど書籍を作り出す能力です。
合成…武器と他のアイテムをかけ合わせる能力です。

STEP 2 タイプの選択

続いて、作成するアイテムのタイプを選択します。方向キー／左スティックで選択して、○ボタンで決定しましょう。なお、タイプの文字色の意味は以下の通りです。

白………現在の工房、現在のチームで作成可能なアイテムです。
ピンク………現在の工房で作成可能ですが、設定したチームでは作成することができません。
グレー………現在の工房で作成することができないアイテムです。工房の機能拡張を行ってください。

STEP 3 **プランの選択**

タイプを選択したら、「創作オリジナル」か「レシピ指定」のいずれかを選択します（下記参照）。プランを決定すると、アイテム作成にかかるコストが表示されます。画面の表示を確認したら、○ボタンを押してください。以上でラインの設定が完了します。別のラインを設定したい場合は、同様の手順でラインの設定を行ってください。

●創作オリジナル ………アイテムを創作します。新しいアイテムを発明する可能性があります。
●レシピ指定 ……………アイテムと素材を組み合わせて、アイテムの改良が行えます。

2 アイテムクリエイション開始

ラインの設定が終了したら□ボタンを押して、アイテムクリエイションを開始しましょう。アイテム作成中には、それぞれのラインごとに指示を出すことができます。

アイテム作成中画面の見方

❶アイテム作成中のキャラクター
キャラクターの表情で、アイテムの成否などを判断することができます。

❷QUALITYバー
クリエイションの成功率を表します。時間と共に減少します。クオリティバーが0になると、アイテムクリエイションが失敗しますのでご注意ください。

❸TIMEバー
アイテムを1回（1個）作成するのにかかる時間を表しています。
バーが右端まで伸びると、1回目が終了して自動的に2回目に入ります。

ライン始動中にできること

■DIRECT（○ボタン）……○ボタンを押すと「成果物の提出を要請しますか？」と表示されます。「はい」を選択すると成果物を提出、アイテムクリエイションを終了します。「いいえ」でアイテムクリエイションを継続します。

■状況確認（△ボタン）…世界中のクリエイターが何をしているか確認できます。

■中断（×ボタン）…………アイテム作成を中断して工房画面に戻ります。

3 作成完了～アイテムの入手

STEP 1 作成したアイテムを取得する

DIRECT（アイテム作成中に○ボタン）で、クリエイションを終了させるかどうかを訊いてきます。「はい」を選ぶとクリエイションが終了し、作成に成功したアイテムがあれば、その情報を確認できます（下記参照）。さらに○ボタンを押すと、アイテムを入手できます。

●アイテム名 …作成したアイテムの名前です　●個数 ……そのアイテムの個数です

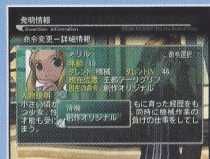
STEP 2 新たにアイテムを発明した場合

新たにアイテムを発明した場合は、特許申請を行うことができます。特許の申請方法についてはP.32を参照してください。

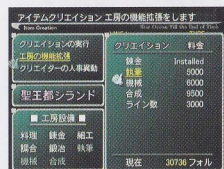
STEP 2 既存のアイテムを作成した場合

すでに発明されたアイテムを作成した場合、特許の申請は行えません。

職人に指示を出すには

工房以外でアイテムクリエイションを行いたい場合は、契約した職人に指示を出してアイテムを作成します。「キャンプメニュー＞発明情報＞命令変更」で、指示を出したい職人を選択して○ボタンで決定してください。

■創作オリジナル※ ……クリエイターが独自にアイテムの発明を行います。
■待機……………………クリエイターはなにもしません。
※クリエイターの指示を創作オリジナルにしている場合は、発明に必要なコストがかかり続けます。

工房の機能拡張 ― 工房の改良を行う

工房を改良して、作成できるアイテムタイプとラインの数を増やします。方向キー／左スティックで拡張したい工房設備を選択して、○ボタンで決定してください。工房の機能拡張には一定の金額が必要です。なお、どの工房も設置できるライン数は最大で３ラインです。

アイテムクリエイションのコスト

アイテムクリエイションを行う際には、アイテム１個につき一定のコストがかかるので、こまめに確認しておくといいでしょう。また「QUALITYバー」が消費されると、アイテム作成成功率が低下します。注意しましょう。

クリエイターの人事異動 ― 契約クリエイターを異動する

遠くの工房にいる職人を、プレイヤーがいる工房でラインを組ませたいときなどは、人事異動を行います。なお、一つの工房に配置できる職人の人数には限りがあります。

STEP 1 移動させる職人を選ぶ

まず、方向キー／左スティックで工房を選択して、○ボタンで決定してください。続いて、異動させたい職人を方向キー／左スティックで選択して○ボタンで決定しましょう。

STEP 2 移動させるファクトリー（都市）を選ぶ

異動先の工房を方向キー／左スティックで選択、○ボタンで決定しましょう。工房内の空きスペースを選択し、○ボタンで決定すると異動完了です。このとき、異動先の工房にいる職人と入れ替えることもできます。

■アイテムクリエイションQ&A

ここでは、アイテムクリエイションに関する基礎知識をQ&A形式で紹介します。アイテムクリエイションに関する知識を深め、冒険に役立てましょう。

Q1 特許を申請するとどうなるの？

A 作成したアイテムは世界中に流通して販売されます。特許申請を行った場合、作り出したアイテムの価値がギルドで判定されます。判定に応じてクリエイターランキングが上がり、「ランキングボーナス」が得られます。

Q2 同じアイテムしか作れないのですが？

A チームの編成を変えてみましょう。１人より２人、３人の方が作成できるアイテムの種類が増加します。また、タレントレベルによっては作成できないアイテムがあります。よりレベルの高い職人を探しましょう。

Q3 レシピ指定で選択できないアイテムがあるのですが？

A アイテムの説明画面で、説明文の後に（1）など( )がついているアイテムしかレシピ指定は行えません。またその際、各種素材も必要になります。

Q4 レシピ指定で必ず失敗してしまうのですが？

A 職人にはタレントレベルというレベルがあります。タレントレベルが低いと、アイテムクリエイションに失敗しやすくなります。タレントレベルの高い職人でアイテムクリエイションを行ってみましょう。

キャラクター紹介

CHARACTER INFORMATION

ストーリーを進めていくとさまざまなキャラクターが登場します。
ここではゲームに登場するおもなキャラクターの一部を紹介します。

fate Linegod

「大丈夫。なんとかなる…
いや、してみせるさ」

紋章遺伝学者の両親をもち、自らも紋章科学を学ぶ勉強家だが、スポーツやゲームも好き。最近はファイトシミュレーターにはまっている。困っている人を放っておけない誠実な好青年だが、多少頑固な面もあるようだ。

フェイト・ラインゴット

Sex：男／Age：19
Height：177cm／Weight：67kg
Race：地球人／Arms：剣

Sophia Esteed

「さっき散々待たされたんだもん。
お・か・え・し・だ・よ」

フェイトの幼馴染みで、彼のことを兄のように慕っている。物事をハッキリと言うタイプで、周囲を和ませる笑顔が魅力的。また、何でも自分でこなし、面倒見もいい。猫が大好きで、マスコットをたくさん持っているようだ。

ソフィア・エスティード

Sex：女／Age：17
Height：160cm
Weight：49kg
Race：地球人
Arms：杖・紋章術

Souffle Rossetti

「あの… あたし、あんまり頭よくないから
うまく言えないけどさ… 元気、出しなよっ!!」

スフレ・ロセッティ

Sex：女／Age：14
Height：132cm／Weight：36kg
Race：ベルベイズ人／Arms：バングル

Clif Fitter

「心配すんな。俺に任せておけば
万事オッケーだ。問題なんかねえよ」

クリフ・フィッター

Sex：男／Age：36
Height：196cm／Weight：96kg
Race：クラウストロ人／Arms：ガントレット

Nel Zelpher

「私情を挟む余地なんてないんだよ。
それが、任務というものなんだから」

ネル・ゼルファー

Sex：女／Age：23
Height：171cm／Weight：51kg
Race：エリクール人／Arms：ダガー＆施術

Roger S.Huxley

「うほっ、これはまさしく
燃える展開ってやつじゃん!!」

ロジャー・S・ハクスリー

Sex：男／Age：12
Height：85cm／Weight：30kg
Race：エリクール人（メノディクス族）
Arms：斧

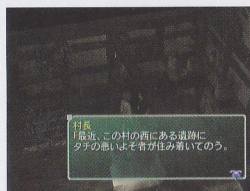
■スムーズに冒険を進めるための知識を身に付けよう

ここでは、冒険のヒントをいくつか紹介します。広大な世界に旅立つ前に、ここで紹介する７つの知識を頭の片隅にとどめておくといいでしょう。

01 セーブはこまめに行う

長い冒険の途中には、思わぬ出来事が発生したり、歯の立たない強敵に遭遇することもあるかもしれません。不測の事態に備えるためにも、ゲームのセーブはこまめに行っておきましょう。セーブ方法についてはP.8・33を参照してください。

02 物語が進行しない場合はまず会話

冒険で先に進めなくなった場合は、まず街の人たちや、仲間たちと積極的に会話をしてみましょう。何度か話しかけると、前とは違う話を聞けることもあります。R2ボタンのマップ確認機能を駆使して入れる部屋や建物に入って、さまざまな人と話をしてみましょう。

03 いろいろな場所を調べてみよう

スターオーシャンの世界では、マップ上のさまざまなものを、○ボタンで調べることができます。たとえば、ある部屋に入るためのコントロールパネル、ベッドなどを調べてみると・・・。

04 バトルで相手に勝つためには？

ボタンを連打しているだけではすぐにGutsがなくなってしまい、そう簡単には勝てないでしょう。Guts残量に注意しながら、プロテクトやバックステップ、サイドステップを駆使して戦いましょう。キャラクター１名を回復専用にまわして戦うのも１つの手です。

05 ミナのオルゴールを修理するには？

ウィプル村内には、精密機器のオルゴールの修理に使えるほどの高度な部品は残念ながらなさそうです。ウィプル村の近くで、不自然なくらい高度な部品が手に入りそうなところといえば・・・？

06 ノートンの隠れ家の暗証番号とは？

そんなに難しい暗号を彼らみんなが暗記しているとは思えませんよね。わかりやすいように、どこかに数字を書いているのかもしれません。

07 バニッシュ・パーツとは？

フィールド上には、特定のアイテムを使うことで消すことができる岩や石像などが存在します。これが「バニッシュ・パーツ」です。あるアイテムを持っていると、バニッシュ・パーツがワイヤーフレームで表示され、消滅させることもできるようになります。

DIRECTOR'S CUT ORIGINAL

対戦モード

BATTLE MODE

■対戦モードで遊ぶためには

『スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUT』では、新たに「対戦モード」が用意されました。対戦モードで、プレイヤーキャラクター同士の腕試しを行うことができます。ただし、対戦モードを遊ぶためには、以下のような手順が必要です。

対戦モードまでの流れ

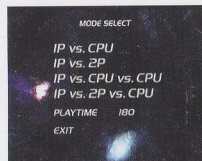
あるダンジョンに向かう
▼
ダンジョンの財宝を手に入れる
▼
ある人にアイテムを見せる
▼
対戦ルームへ

まずストーリーをある程度まで進めておくことが必要です。そして、あるダンジョンに眠る財宝を手に入れ、それを様々な物品を目にしてきたある人に見せると、対戦モードがプレイ可能になります。

■対戦モードを楽しもう

対戦モードでは、プレイヤーキャラクターを選んで、1対1の対戦や3人によるバトルロイヤル形式など様々な対戦形式で遊ぶことができます。お気に入りのキャラクターはもちろん、いろんなキャラクターを操作して対戦ゲームを楽しみましょう。

プレイタイム（PLAY TIME）を決める

最初に対戦のプレイタイムを決めましょう。タイムは、90秒、180秒、無制限（∞）の3種類から選ぶことができます。先に対戦形式を決めてしまうと、次の画面へ移行してしまうので注意してください。最初の設定は180秒です。

対戦形式を選ぶ

対戦形式は、以下の4つのパターンから選択することができます。1人でCPU相手に腕を磨くのもいいですし、もちろん友だちと一緒に2人で対戦をすれば、はまってしまうに違いありません。方向キー／左スティックで対戦形式を選択して、○ボタンで決定しましょう。

1P VS CPU
プレイヤー1人が操作するキャラクターとCPUの操るキャラクターによる対戦になります。

1P VS 2P
2人のプレイヤーが操作するキャラクター同士で対戦することができます。

1P VS CPU VS CPU
プレイヤー1人が操作するキャラクターとCPUの操る2人のキャラクターによる対戦です。

1P VS 2P VS CPU
2人のプレイヤーが操作するキャラクターとCPUの操るキャラクターの3つ巴の対戦です。

対戦で使用するキャラクターを選ぶ

対戦で使用するキャラクターを選択します。キャラクターは、仲間になる10人（フェイト含む）で、ゲーム中にあるアイテムを入手することで追加され、使用可能になります。

STEP 1 キャラクターを選ぶ

まず、対戦で使用するキャラクターを選択します。方向キー／左スティックで選択してください。その度に表示されているキャラクターが変わります。
（CPUを参戦させる場合は、1Pのコントローラで選択します）

STEP 2 カラーを選ぶ

キャラクターを選んだら、次にキャラクターのカラー（コスチューム）を決めます。キャラクターを決定するときに押すボタンによって、キャラクターのカラーが変わります。ボタンとカラーの対応は以下の通りです。3P・4Pカラーは、特定のアイテムを入手することで使用可能になります。

○ボタン……1Pカラー	□ボタン……3Pカラー
△ボタン……2Pカラー	R1ボタン …4Pカラー

1Pカラー　2Pカラー

STEP 3 バトルタイプを選ぶ

次に、バトルタイプ（スキルセット）を選びます。各キャラクターには、3つのバトルタイプが用意されています（P.46参照）。

STEP 4 すべてのキャラクターを決定

対戦ステージを選ぶ

キャラクターをすべて決定したら、次に対戦ステージを選びます。1Pの方向キー／左スティックで選択してください。選択可能な対戦ステージは、ストーリーに登場した場所のみです。まだストーリーで登場していない場所は、？？？と表示されます。

対戦バトル開始

ステージを選ぶと対戦バトルが開始されます。バトル中に使用できるスキルは、選択したバトルタイプによって異なります。また、戦闘キャンプコマンドは使用できません。ただし、△ボタンでポーズができます。ポーズ時に×ボタンを長押しすると、キャラクター選択画面に戻ります。

対戦バトルの終了と勝敗

相手を制限時間内に戦闘不能にすれば、対戦バトルに勝利することができます。時間内に勝敗がつかない場合は、引き分けになります。バトルが終わると、キャラクター選択画面に戻ります。

■キャラクターのバトルタイプ(スキルセット)

●フェイト

	ヒット数重視	バランス型	回避重視
○S	ブレード・リアクター	リフレクト・ストライフ	ブレード・リアクター
○L	――	ショットガン・ボルト	ストレイヤー・ヴォイド
×S	ヴァーティカル・エアレイド	チャージ	リフレクト・ストライフ
×L	ドレイン	アイシクル・エッジ	スタン
補1	Gutsエクステンド	――	レトロヒール
補2	――	――	――

●クリフ

	突進型	ヒット数重視	バランス型
○S	エリアル・レイド	カーレント・ナックル	フラッシュチャリオット
○L	バースト・タックル	――	エリアル・レイド
×S	チャ―ジ	アクロバット・ローカス	マイト・ハンマー
×L	――	――	――
補1	――	Gutsエクステンド	――
補2	――	――	――

●ネル

	近距離型	中距離型	遠距離型
○S	チャージ	雷煌破	影祓い
○L	――	影祓い	雷煌破
×S	裏桜花咋光	肢閃刀	影祓い
×L	風陣	――	黒鷹旋
補1	――	ガードレス	――
補2	――	――	――

●ロジャー

	近距離型	攻撃範囲重視	遠距離型
○S	チャージ	ジーク・ビーム	ラスト・ディッチ
○L	ストリーム・アタック	――	ヒート・ウィップ
×S	エクス・アーム	ストリーム・アタック	――
×L	――	――	トライ・ファンネル
補1	Gutsエクステンド	ガードレス	Gutsエクステンド
補2	――	――	レトロヒール

●マリア

	近距離型	中距離型	遠距離型
○S	クレッセント・ローカス	グラビティ・ビュレット	チャージ
○L	パルス・エミッション	レーザー・エミッション	エイミング・デバイス
×S	トライデント・アーツ	チャージ	プルート・ホーン
×L	――	――	レディエーション・デバイス
補1	Gutsエクステンド	――	――
補2	――	――	――

※表中の○は○ボタンを表し、×は×ボタンを表しています。

●アルベル

	バランス型	MP攻撃重視	シンプル型
○S	衝裂破	魔掌壁	エリアル
○L	空破斬	気功掌	スタン
×S	双破斬	剛魔掌	チャージ
×L	吼竜破	――	HPダメージアップ
補1	――	――	Gutsエクステンド
補2	――	――	――

●スフレ

	バランス型	シンプル型	攻撃範囲重視
○S	パパパ・スプラッシュ	チャージ	スタン
○L	ドキューン・ブラスト	ドキューン・ブラスト	ビヨーンド・ルアー
×S	チャージ	エリアル	フェアリー・アーツ
×L	ビヨーンド・ルアー	――	――
補1	――	Gutsエクステンド	ガードレス
補2	――	クリティカルHP	――

●ソフィア

	遠距離型	近距離型	シンプル型
○S	アースグレイブ	チャージ	チャージ
○L	ファイアーボルト	ドレイン	スタン
×S	ライトニングブラスト	イフリートソード	クリティカル
×L	サンダーフレア	ファイアーボルト	――
補1	レトロヒール	クリティカルHP	ガードレス
補2	Gutsエクステンド	――	クリティカルHP

●ミラージュ

	バランス型	攻撃範囲重視	突進型
○S	クレッセント・ローカス	マイト・ディスチャージ	チャージ
○L	エリアル・レイド	マイト・ハンマー	スタン
×S	カーレント・ナックル	トライデント・アーツ	フェスティブ・アベンジャー
×L	――	――	――
補1	――	Gutsエクステンド	レトロヒール
補2	――	――	――

●アドレー

	遠距離型	シンプル型	突進型
○S	ライトニングブラスト	ファイアボルト	フェイタル・フューリー
○L	ファイアボルト	ファイアボルト	フェイタル・フューリー
×S	アースグレイブ	タイタン・フィスト	チャージ
×L	スピキュール	――	――
補1	――	ガードレス	レトロヒール
補2	――	――	――

アナザーカラーを使ってみる

ANOTHER COLOR

■アナザーカラーを使うには

アナザーカラー(※)は、通常戦闘でも使用することが可能です。バトルコレクションの取得率によって、2Pカラー～4Pカラーが順次使用可能になります。アナザーカラー取得条件を満たした状態で、キャンプ中に各キャラクターのステータス画面で△ボタンを押すたびに、通常戦闘で使用するコスチュームを変更／設定することができます。

※対戦モード同キャラ戦の際に使うことが可能な色替えキャラクターのこと。

■アナザーカラーの取得条件

使用可能なキャラクターは、ゲーム開始時で１種類ですが、バトルコレクションの取得率が一定以上を満たせば４種類のカラーを使用できるようになります。
実際にアナザーカラーを使用するには、条件を満たした後にタイトル画面の「バトルコレクション」からバトルコレクションデータを読み込み、その後あらためてゲームを開始する必要があります。最新のアナザーカラーを使用したいと思う方は、ゲームを始める前に「バトルコレクション」を確認するようにしましょう。

1Pカラー

2Pカラー

アナザーカラー例

フェイト	ソフィア	ミラージュ

アナザーカラー取得時の注意

アナザーカラーの使用条件を満たしても、その時点では新しいカラーが使用できるとは知らされません。アナザーカラーの使用状況を知るためには、ゲームのタイトル画面でバトルコレクションを選択する必要があります。バトルコレクションを参照すると、「2Pカラーが使用可能です」といったメッセージが流れ、アナザーカラーが使用できることがわかります。

DIRECTOR'S CUT ORIGINAL

アイテムクリエイションしてみよう

LET'S MAKE ITEM

■武器にファクターをつけてみよう

アイテムクリエイションでは、細工や合成などタイプによって様々な効果をアイテムに与えることができます。ここでは、「合成によって武器にファクターを付けてみる」という実践例を紹介します。この例を通して、アイテムクリエイションの可能性を、もっと知ってもらえることでしょう。

アイテムクリエイション実践例の流れ

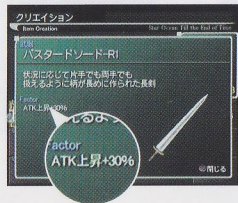
1 武器を用意する

まず、アイテムクリエイションに使用する武器を用意します。どのような武器でも構いませんが、実際に使用することを考えて、使える武器を選ぶようにしましょう。ここでは、バスタードソードを例として挙げることにします。

2 アクセサリーを作る

ファクターの元として、アタックバングルを使ってみます。このアクセサリーが持つファクターは、「ATK上昇＋10％」です。まずは、タイプ「細工」の「創作オリジナル」で、アタックバングルをクリエイションしましょう。

3 アクセサリーを強化する

2でクリエイションしたアタックバングルを、タイプ「細工」の「レシピ指定」で強化しましょう。この際、「細工素材」が必要になります。このクリエイションを行うことによって、「ATK上昇＋10％」から「ATK上昇＋30％」のアタックバングル-R1へとアクセサリーが強化されます。

4 アクセサリーと武器を合成する

3で強化したアクセサリーと1で用意した武器を、タイプ「合成」で合成します。この際「合成素材」が必要です。これで、ファクター「ATK上昇＋30％」がついた武器がクリエイションされます。この武器を装備すると、キャラクターそのもののATKが30％上昇し、1.3倍の攻撃力を手に入れることが可能です。

スターオーシャン Till the End of Time DIRECTOR'S CUTのキャラクターも登場!!

スターオーシャンシリーズやヴァルキリープロファイルの待受画像**400種**、着信ボイス**300種**がなんと**取り放題**!!
RPGアプリでは、キャラクターとメール交換も出来るぞ! その他カレンダー画像の配信も開始!

【利用料】月額 300円(税別)

アクセス方法

● **i-mode**
メニューリスト ▶ ゲーム ▶ ゲーム1 ▶ ロールプレイング ▶ スターオーシャンWEB

● **Vodafone live!**
メニューリスト ▶ キャラクター・画像 ▶ ゲームキャラ ▶ スターオーシャン★WEB

● **EZ-web**
EZトップメニュー ▶ 遊ぶ・楽しむ ▶ ゲーム ▶ もっと探す ▶ スターオーシャン★WEB

ハイクオリティ着信メロディサイト

SQUARE ENIX™ MELODY

スターオーシャンをはじめ、スクウェア・エニックス ゲームタイトル楽曲のハイクオリティ着信メロディを配信中!

アクセス方法 料金

● **i-mode :** iMenu ▶ メニューリスト ▶ 着信メロディ/カラオケ ▶ ゲーム ▶ スクエニメロディi
料金:月額300円/10曲(税別)

● **Vodafone live! :** メインメニュー ▶ 着信メロディ/カラオケ ▶ ゲーム/パチンコ ▶ スクエニメロディV
料金:30円/1曲(完全従量制)

● **EZ-web :** トップメニュー ▶ 音・画像をゲット ▶ 着信メロディ ▶ もっと探す(着信メロディ) ▶ アニメ・ゲーム ▶ スクエニメロディEZ
料金:月額100円/5曲、同月内6曲目以降30円/1曲(税別)

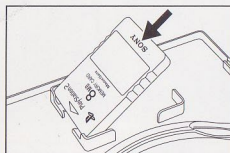
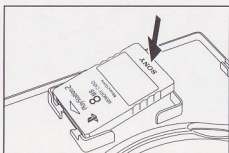
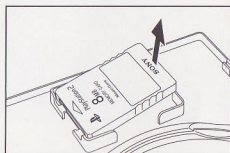
※「iモード」及び「i-mode」はNTTドコモの登録商標です。
※ Vodafone、Vodafone live!は、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。
※「EZweb」はKDDI株式会社の登録商標です。

ディスクの収納・取り出し方法

PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納・取り出し方法

1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。

2.メモリーカードの右端を押し込んでください。

3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。 ●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

星の海へふたたび

邪悪な十賢者による世界崩壊の危機は、
12人の英雄の活躍によって阻止された。
それから400年余りのときが過ぎた……

宇宙歴772年。銀河連邦は栄華を極め、すでに宇宙において比類なき力を得ていた。その領域において圧倒的な支配力を誇る連邦は、銀河の1/3の探査を終え、過剰とも思えるさらなる力を求め、研究を続けていた。

キャラクター同士の対戦が楽しめる!!

ディレクターズカットだけの機能、対戦モードが新登場！
個性溢れるキャラクターたちの白熱の戦いが繰り広げられる。
2人対戦はもちろん、対戦＋CPUの三つ巴バトルも超熱いぞ！

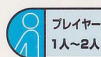
オリジナルのアイテムが作れるアイテムクリエイション!!

新たなアイテムを作り出す「アイテムクリエイション」もさらに進化。
今回は作り出したアイテムを世界中で売ることができる！

スキルにより広がる戦闘とシステム!!

スターオーシャンシリーズ伝統のスキルシステムも一新！
キャラクターの成長を左右する「ステータススキル」と、戦闘を華麗に彩る「バトルスキル」を使いこなそう。

SQUARE ENIX™

スクウェア・エニックス インフォメーションセンター
PHONE：0570-003-399（PHSからご利用の場合は、03-5333-1860）
〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7 新宿文化クイントビル 10F
■受付時間：月～金 11:00～19:00 祝祭日を除く
※通話料金はお客様のご負担になります。
※ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のご質問でもご質問内容によってはお答えできない場合がございますのであらかじめご了承ください。
ホームページ　http://www.square-enix.co.jp/

※本作『スターオーシャン Till the End of Time　DIRECTOR'S CUT』では、前作『スターオーシャン Till the End of Time』のセーブデータおよびバトルコレクションデータを使用することはできません。
※バトルコレクションを楽しまれる方は、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)内にさらに1200KB以上の空き容量が必要です。この空き容量がなくてもゲームの進行に差し支えはありません。

「解説書」およびお使いになるハードウェアの「取扱説明書」「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい方法で、ご使用ください。

標準価格¥6,800（税別）

FOR JAPAN ONLY

SLPM 65438～9